株式会社 パック・イン・ビデオ

川の ぬし釣り2

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

SHVC-AKNJ-JPN

ごあいさつ

このたびは当社のスーパーファミコン専用カセット
「川のぬし釣り2」をお買い上げいただき、
誠にありがとうございます。
ご使用前に、必ずこの「取扱説明書」をお読みいただき、
正しい方法でお使いください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

もくじ

川のぬし釣り2

ものがたり

さぁ、"ぬし釣り"の旅に出かけよう!

　遠い山奥の魚止め村に、釣り好きで仲よしの4人家族が住んでおりました。ある日、家族はそれぞれの想いを胸に秘め、幻の魚「川のぬし」を釣るため旅に出ます。釣った魚を魚屋に売り、釣り具を買いそろえながらの旅道中。いろいろな人々や動物たちとの出会いが待っています。あの山を越え、川を渡り、そして、いつの日か「川のぬし」と出会う時が──!

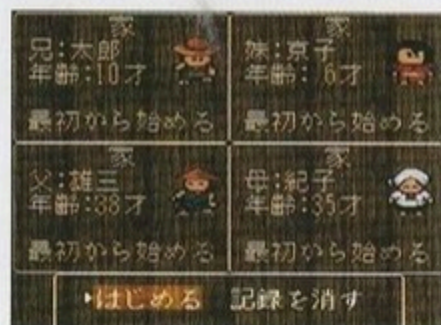
ゲームの始め方

水族館モード

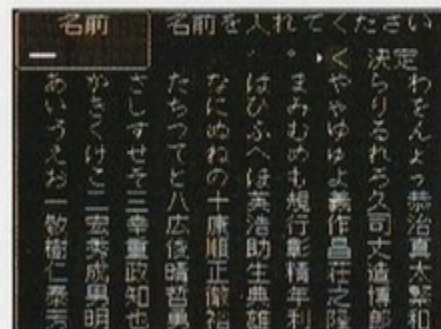
タイトル画面で、「はじめる」の文字が表示されたら、スタートボタン（Aボタンでも可）を押してください。

タイトル画面でボタンを押さずにいると、しばらくしてデモ画面の水族館モードとなります。このモード中にAボタンを押すと、いろいろな魚（最初は6種類）が見られます。タイトル画面に戻るときはBボタン。

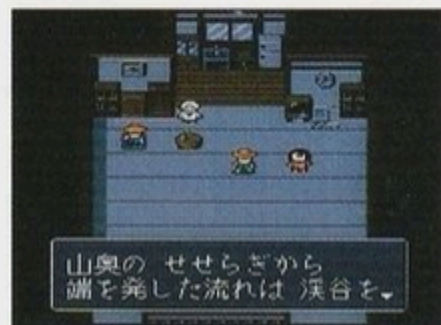
〈ゲームを始める〉

主人公

左の画面で「はじめる」を選んだ後に、家族4人の中から好きなキャラクターを選んでください。十字ボタンでカーソル（▷印）を動かし、Aボタンで決定。キャンセルはBボタンです。

以前のセーブデータを消したいときは「記録を消す」を選んでから、記録を消したいキャラクターを選んでください。

名前を決める

主人公に好きな名前をつけてください。十字ボタンでカーソルを動かし、Aボタンで入力していきます。入力した文字を消したいときは、Bボタンを押すか、「〈」にカーソルを合わせてAボタンを押してください。

名前の入力が終わったら「決定」にカーソルを合わせて、Aボタンを押してください。

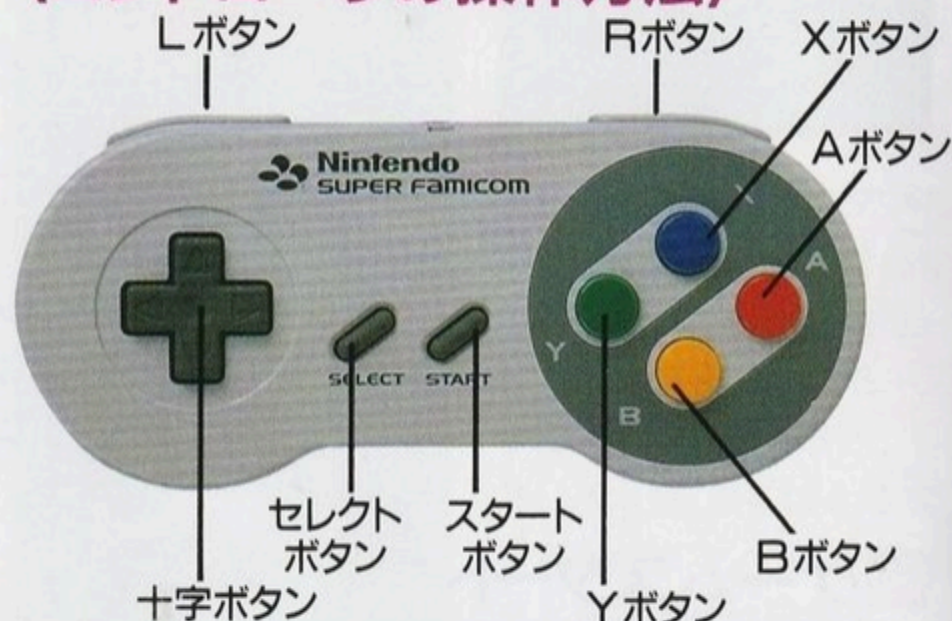
ゲームスタート

いよいよゲームスタートです。メッセージの最後に▽が表示されているとき、AまたはBボタンを押すと、メッセージの続きが表示されます。

〈ゲームを終了するとき〉

村のお地蔵さまに話しかけてゲームを記憶してから、スーパーファミコンの電源を切ってください。次にゲームをするとき、続きから遊ぶことができます。

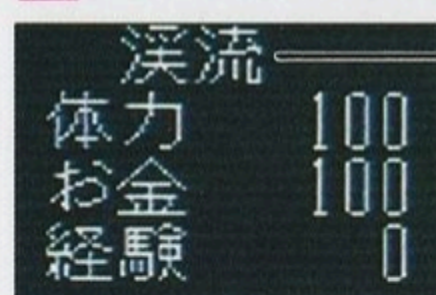
操作方法

〈コントローラの操作方法〉

Lボタン
Rボタン
Xボタン
Aボタン
セレクトボタン
スタートボタン
Bボタン
十字ボタン
Yボタン

スタートボタン	タイトル画面でこれを押すとゲームをスタート。
セレクトボタン	ゲーム中にポーズをかける。もう一度押すと、ポーズを解除。
十字ボタン	キャラクターの移動。カーソル(▷印)を上下左右に移動。
Aボタン	ウィンドウを開く。命令コマンドの決定。動物への攻撃……など。
Bボタン	釣りをする。ウィンドウを閉じる。命令コマンドのキャンセル……など。
Rボタン	「釣りノート」(→P11)のページを進める。
Lボタン	「釣りノート」のページを戻す。

〈ウィンドウの操作〉

Aボタンでウィンドウを開きます。Bボタンでウィンドウを閉じたり、ひとつ前のウィンドウに戻ります。

ステータス・ウィンドウの説明

ここには、現在のステージ名が表示されます。

体力

キャラクターの体力で、動物から攻撃を受けると減ってしまいます。また、水の中に入っていたり、川を泳いだりしても体力は減ってしまいます。体力が0になると、ゲームをスタートしたところ（またはセーブしたところ）まで戻されてしまいます。動物を倒して経験値をかせぐと、この体力を上げることができます。

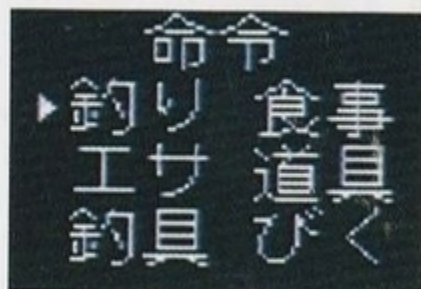
お金

釣り具や道具を買いそろえたり、宿屋に泊まったりするのにお金をつかいます。釣った魚を魚屋に持っていくと、釣った魚の種類や大きさに応じて買いとってくれ、お金をかせぐことができます。

経験

動物を倒すと経験値を得ることができます。経験値をかせぐと、体力の最大値を少しずつ上げることができます。主人公は野性の動物たちにもまれながら強くなっていくわけですね。

命令コマンドの説明

命令
▶釣り　食事
エサ　道具
釣具　びく

コマンドは十字ボタンで選択し、Aボタンで決定。Bボタンでキャンセルできます。

主人公が釣り竿をかまえ、Bボタンで釣りを始めることができます。川の中に魚影が見えるようになるので、その魚たちの姿をよく見て、釣り糸を投げ入れてください。

釣りをしているときにウィンドウを開くと表示されます。これを選ぶと主人公が釣りをやめ、釣り竿をしまって移動できるようになります。

持っている食料が表示されます。自然の中での食事はおいしいもの。食事をすると、減った体力を回復することができます。

（ウキ釣り・投げ釣りのときは）持っているエサを表示します。ルアー釣りのときはこのコマンドが「ルアー」に、毛バリ釣りのときは「毛バリ」に変わります。

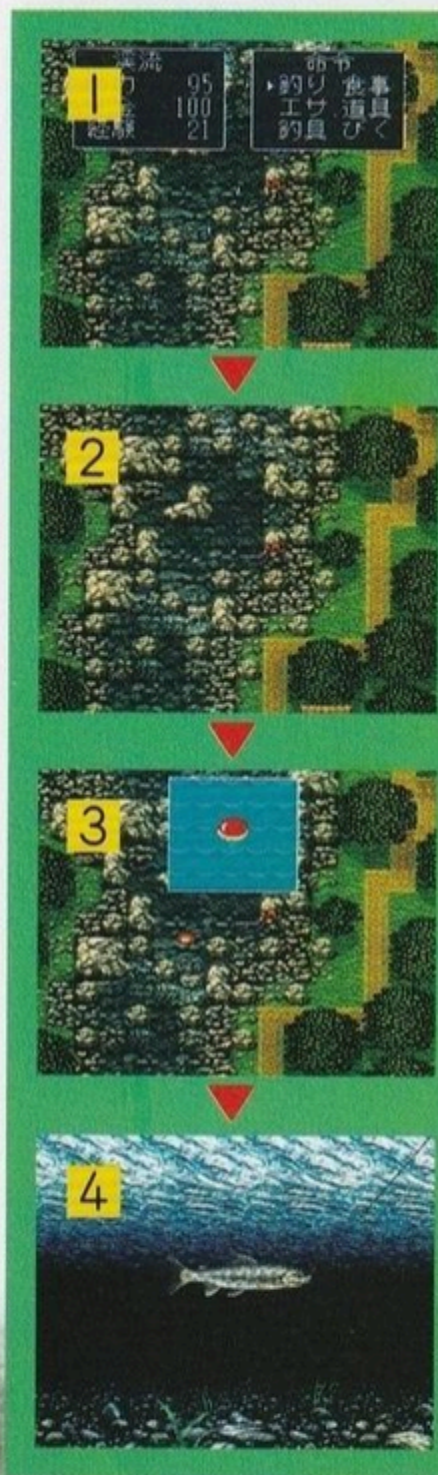
持っている道具（道具は釣具屋で買ったり、村人からもらったりします）が表示され、ここで使いたい道具を選ぶことができます。

いま装備している釣り具（竿・ウキ・ハリ）が表示されます。他にも釣り具を持っていれば、ここでそれぞれの釣り具（竿・ウキ・ハリ）を選ぶことができます。

びく

釣りあげた魚の名前や大きさ、数など表示します。ゲームスタート時は、容量5（5匹入り）のびくを持っています。

〈釣りの操作方法〉

ここでは、ウキ釣りを例にして、釣りのおおまかな操作方法を紹介します。くわしい操作方法はP24〜のそれぞれの釣りの操作を見てください。

1 命令コマンド「釣り」を選ぶと釣りができます。ただし、水のないところでは釣りはできません。また、障害物にしかけがあたると、釣りができないときがあります。

2 竿・ウキ・ハリの準備ができていれば、Bボタンで竿を振り、ボタンを長く押していると、遠くまで釣り糸を飛ばします。竿を上げるときもBボタンを押してください。

3 ウキが沈んだら、AかBボタンをポンと押してあわせ（→P26）ます。

4 水中画面では、魚の動きが止まったら糸を引き（AまたはBボタンを押す）、暴れる前に引くのをやめ（ボタンを放す）ながら、少しずつ魚を釣りあげてください。

釣りをやめるときは、「移動」を選びます。

お店とアイテム

〈村の案内〉

釣った魚を、大きさに応じて買ってくれます。

泊まると体力が回復。川に魚も戻ってきます。

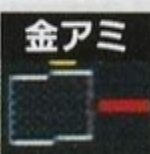
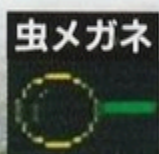
釣り具や食料、道具などを売っています。

家族に一人だけ、絵はがきを出せます。

話しかけると、ゲームをセーブ（記録）できます。また、おそなえをすると、なにかいいことがあります。

魚の釣果や釣り大会の順位が記録されます。釣果で１位になると、ゲームスタート時の主人公を選ぶ画面にメダルが表示されます。また、大会で１位になると、賞金がもらえます。
ときどき、立て札の記録は書きかえられます。そのときは新たな記録を目指してください。

〈道具の使い方〉

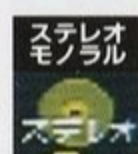
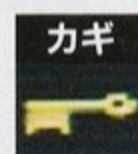
乗って水の上を移動したり、乗ったまま釣りができます。ただし漕ぐときは体力を使います。タライでは進めない急流もカヌーなら進めます。

どちらもエサをとるのに使います。浅瀬で金アミを使うと、水中のエサをとることができます。

釣った魚の記録が見られます。リリースした魚も記録されますが、魚以外の外道は記録されません。まだ釣ってない魚のページは白紙のままです。ノートの完成目指してがんばってね。

Aボタンで釣った魚の図鑑が見られるよ。

家族に一人だけ（他のキャラクターで遊んだゲームが記録されているとき、その記録されているキャラクターのうち一人だけに）絵はがきが出せます。はがきの文章は、主人公の名前をつけるときと同じように入力します。はがきを書いたら、ポストに投函してください。
また、届いた絵はがきはその内容を見ることができます。

水際でこれをまくと、魚が寄ってきます。

河口へ通じる洞窟の方向を針が指します。

音楽をステレオ、モノラルに切り替えます。

これを使うと、宝箱を開けることができます。

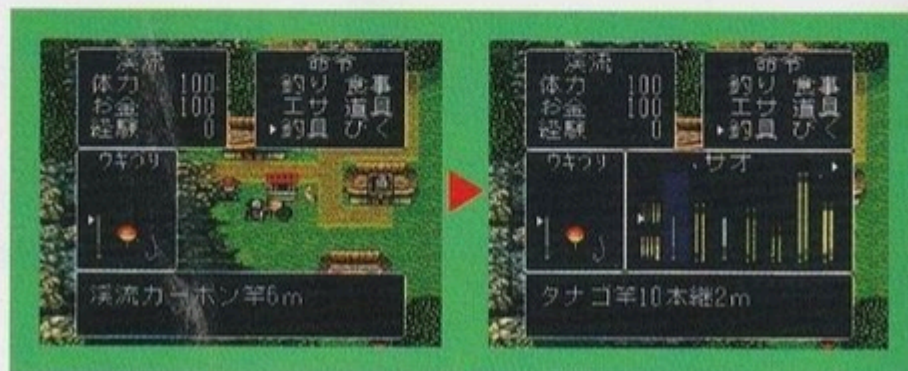
釣った魚を入れておく道具です。ウィンドウの「びく」を選ぶと、びくの中の魚がわかります。最初は５匹しか入らないびくしか持っていないので、お金をためて、魚がたくさん入るびくに買い替えると便利ですよ。

釣りのやり方

〈竿としかけを選びましょう〉

最初はあまり釣り具を持っていませんが、釣具屋で釣り具を買いそろえると、いろんな釣りが楽しめるようになります。〝しかけ〟とは、竿以外の釣りの道具のことです。

竿・ロッド

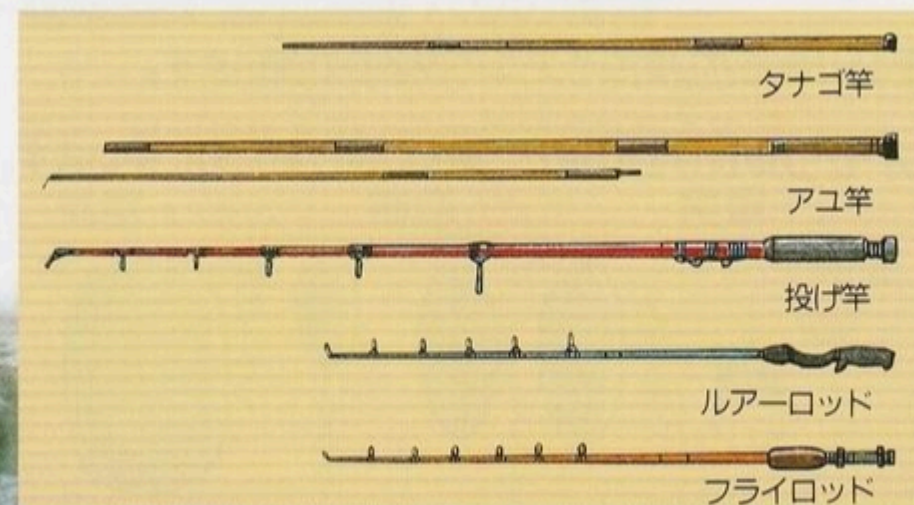
「釣具」で竿を選びAボタンを押すと、持っている竿が表示されます。使いたい竿を選んでください。竿の種類によって、釣りのしかたが変わります。

ふり出し竿●
ウキ釣り・投げ釣りに使う竿です。
竿が長いほど遠くに飛ばせます。
タナゴ竿10本継２m
マブナ竿９本継3.3m
ヤマベ竿６本継3.9m
ヤマメ竿８本継4.5m
清流カーボン竿5.3m
渓流カーボン竿６m

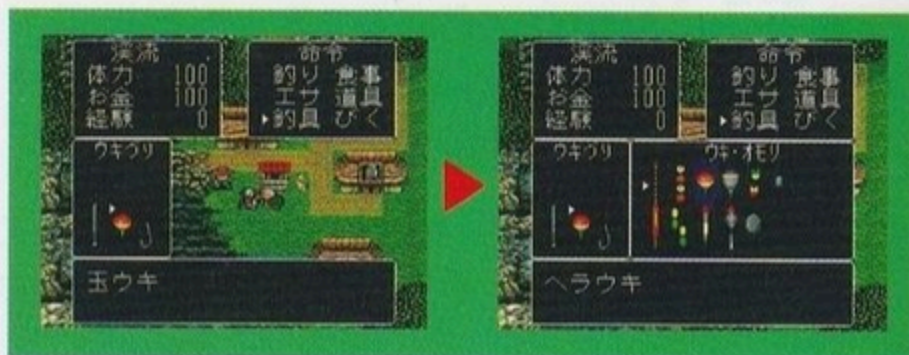
長い竿●
アユ竿６本継７m
アユ竿カーボン10m

タメのきく竿●
ウキ釣り・投げ釣りの大物釣り用。
ヘラ竿３本継３m
コイ竿８本継５m
ヘラ竿カーボン6.5m

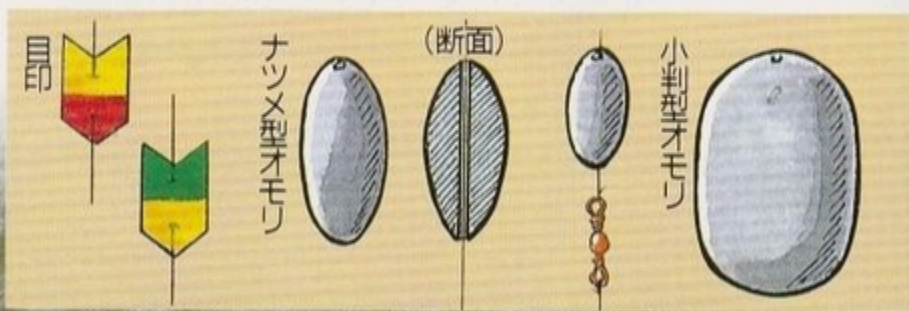
リール用の投げ竿●
遠くのポイントに投げ込めます。
投げ竿小
投げ竿中
両手投げ竿

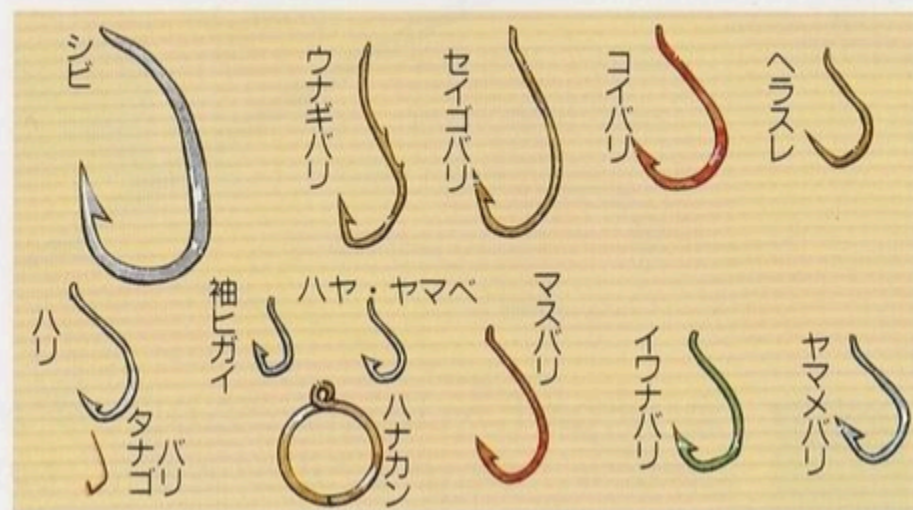
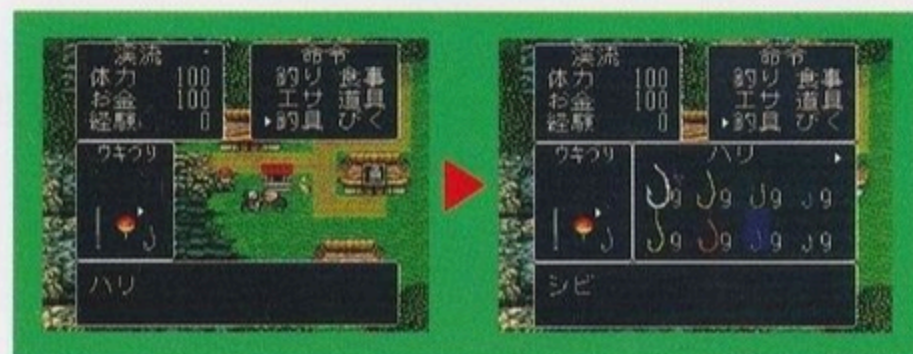
ルアーロッド●
ルアー釣り用の竿です。ルアーのサイズや魚の大きさに合わせてロッド（竿）を選びます。
ルアーロッド小
ルアーロッド中
ルアーロッド大
大物用ルアーロッド

フライロッド●
毛ばり釣りに使う竿です。
フライロッド小
フライロッド中
フライロッド大

ウキ・オモリ

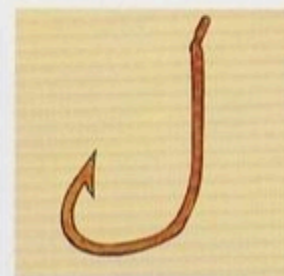
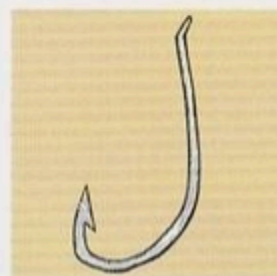
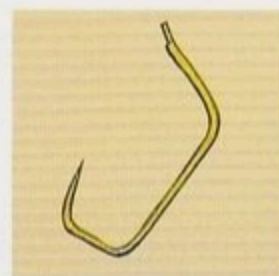
竿と同じく「釣具」でウキ・オモリを選択すると、持っているウキ・オモリが表示されます。使いたいウキ・オモリを選んで、Aボタンで決定してください。

ウキ●ウキ釣りに使います。

目印●毛バリ釣りやアユの友釣りで使います。

オモリ●投げ釣り用で、遠くに投げるために使います。

ハリ

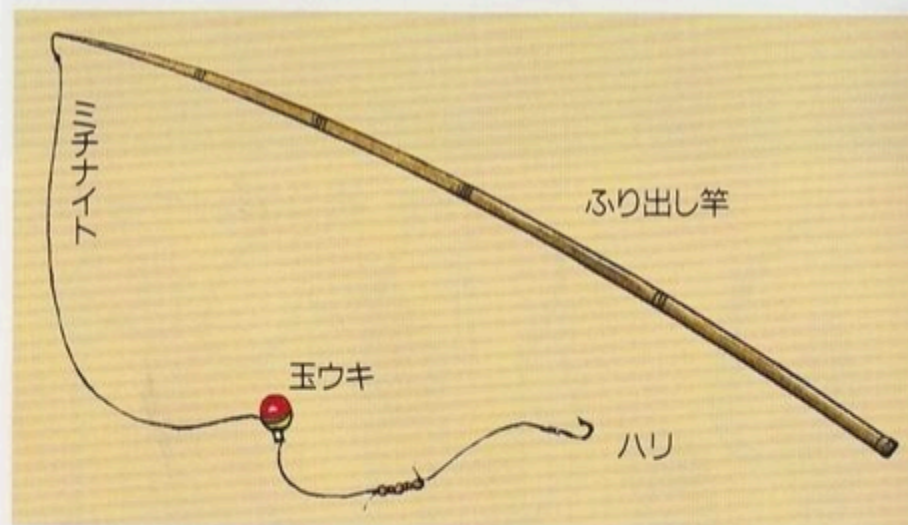
竿やウキなどと同じく「釣具」でハリを選択すると、持っているハリが表示されます。基本的に大きな魚には大きなハリ、小さな魚には小さなハリを使います。

つり豆知識 ハリの種類

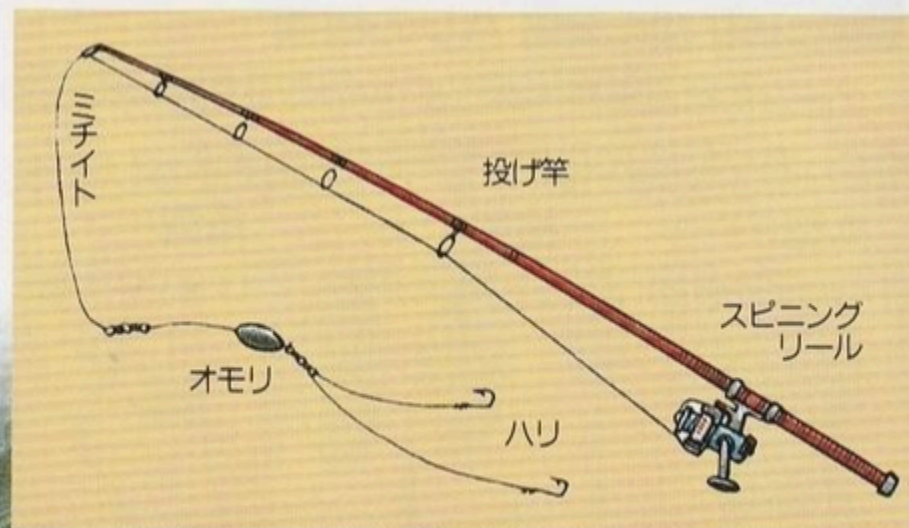
ゲームには直接関係ありませんが、ハリの形で分けると、ハリには次のような種類があります。

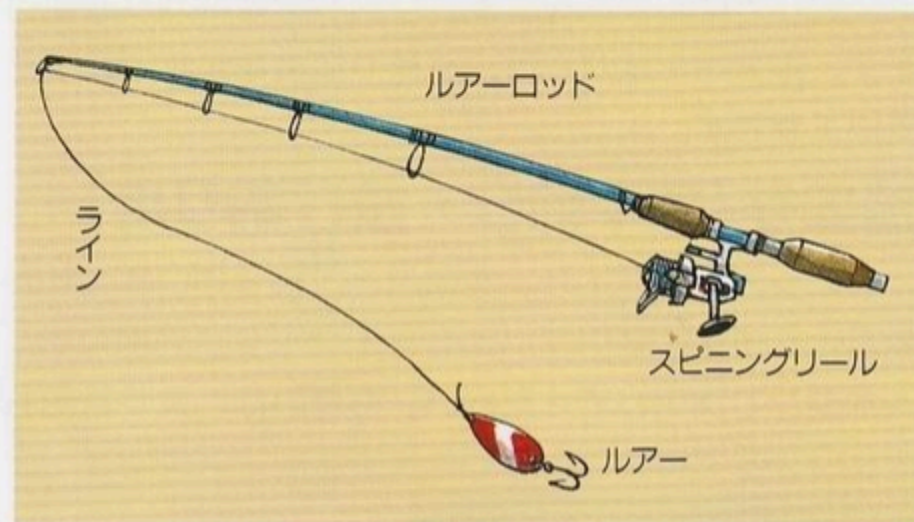
丸型(まるがた)
【大きな口の魚用】

袖型(そでがた)
【小さな口の魚用】

角型(かくがた)
【すばやい魚用】

釣り方の種類

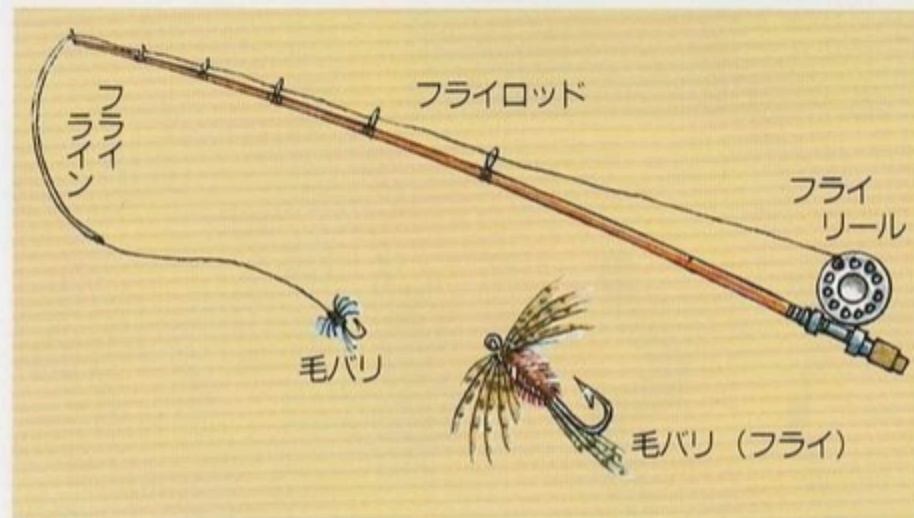
どの竿を選ぶかで、エサ釣り（ウキ釣り・投げ釣り）、ルアー釣り、毛バリ釣りが選択できます。そしてエサ釣りでは、ウキかオモリを選ぶことで、ウキ釣りか投げ釣りを選択することができます。

ウキ釣り

ウキ釣りをしたいときは〝ふり出し竿〟か〝投げ竿〟＋〝ウキ〟か〝目印〟＋〝ハリ〟を選択。その後、エサを選びます。

投げ釣り

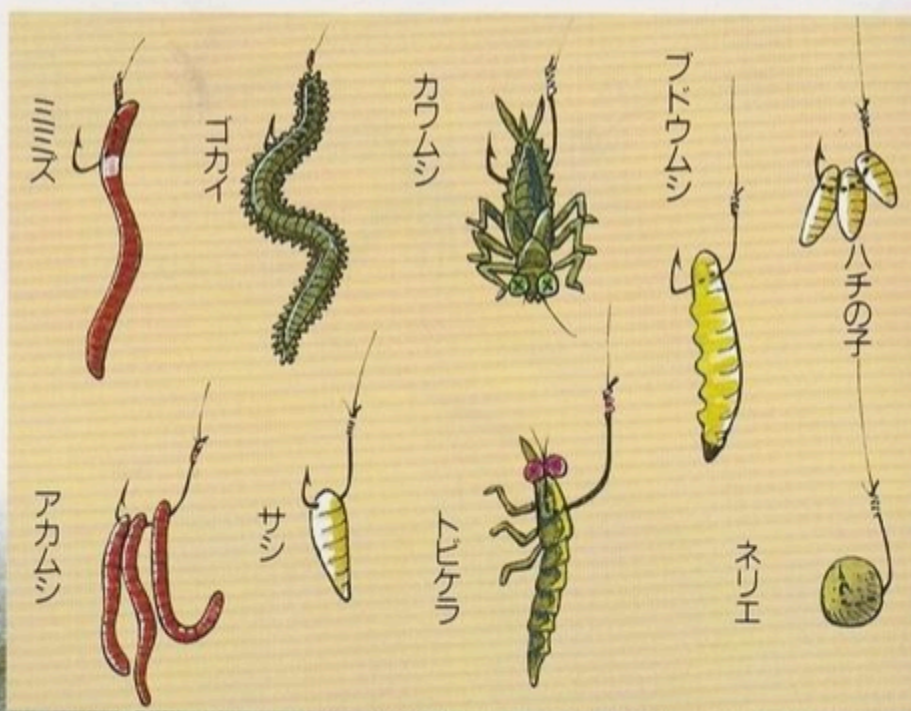
投げ釣りをしたいときは、〝ふり出し竿〟か〝投げ竿〟＋〝オモリ〟＋〝ハリ〟を選択。その後、エサを選びます。

ルアー釣り

竿に〝ルアーロッド〟を選ぶと、ルアー釣りになります。ルアー釣りでは、エサの代わりにルアーを選びます。

毛バリ釣り

竿に〝フライロッド〟を選ぶと、毛バリ釣りなります。毛バリ釣りでは、エサの代わりに毛バリを選びます。

〈どんなエサで釣ろうかな?〉

ウキ釣り・投げ釣りではエサで魚を釣りますが、ルアー釣りではルアーを、毛バリ釣りでは毛バリを使います。ルアー・毛バリは、小魚や昆虫をまねて作った疑似エサです。

エサ(ウキ釣り・投げ釣り用)

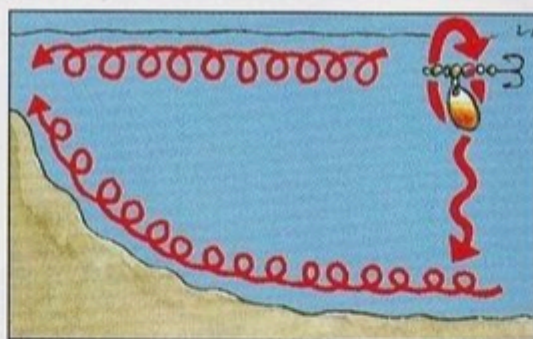
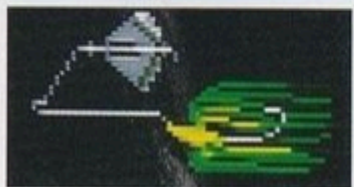
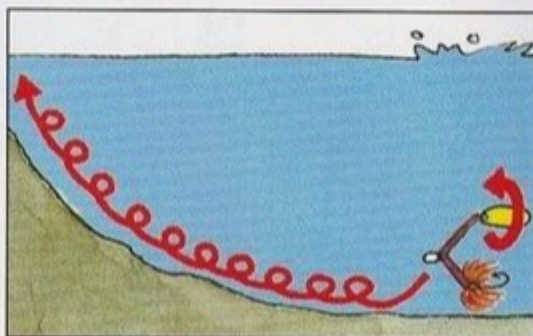
ウィンドウの「エサ」を選ぶと、持っているエサが表示されます。使いたいエサを十字ボタンで選んで、Aボタンで決定してください。ちなみに、エサはそれぞれ9コまで持つことができます。

エサの種類	そのエサで釣れる魚
ミミズ	ウグイ・ウナギ・モロコ・テナガエビ・マブナ
ドバミミズ(大きなミミズ)	ウグイ・ウナギ
サシ(ウジムシ)	オイカワ
紅ザシ	ワカサギ・ヒメマス
昆虫(トンボ、チョウ、ガなど)	イワナ・ヤマメ
アカムシ(ユスリカ幼虫)	マブナ
ゴカイ	ハゼ・メゴチ・コイ
カワムシ(カゲロウの幼虫)	イワナ・ヤマメ・ウグイ
トビケラ(トビケラの幼虫)	イワナ・ヤマメ
イクラ(サケの卵)	ヤマメ・ニジマス
ブドウムシ	オイカワ・ウグイ
ハチの子	オイカワ・ウグイ
ネリエ	ウグイ・モコロ
ヘラネリ	ヘラブナ
コイネリ	コイ
おかゆネリ	タナゴ
イモ(ふかしたものを角切り)	コイ
小魚	ニジマス
ドジョウ	ブラックバス・ライギョ・ナマズ
カエル	ブラックバス・ライギョ・ナマズ
エビ	ニジマス
貝のむきみ	メゴチ・ハゼ
おとりアユ	アユ

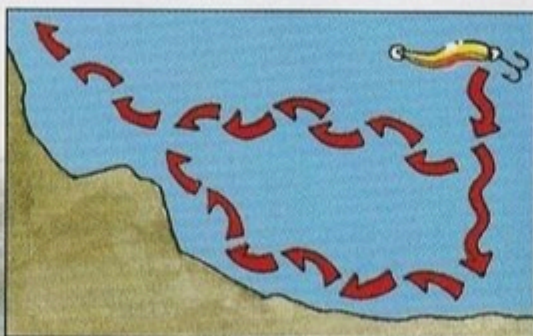
ルアー（ルアー釣り用）

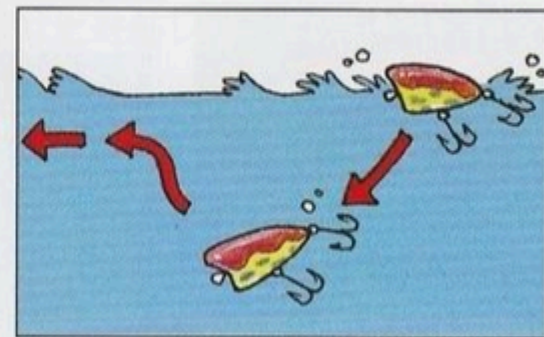
「釣具」で竿にルアーロッドを選択すると、命令ウィンドウの「エサ」のコマンドが「ルアー」に変わります。この「ルアー」を選ぶと、持っているルアーが表示されます。使いたいルアーを選んでください。

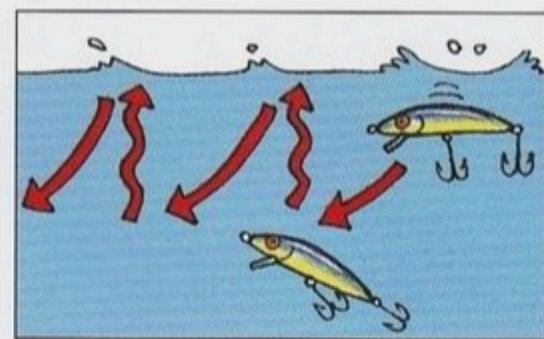
ここでは、ゲーム中に出てくるいろいろなルアーの特徴や動きを紹介します。

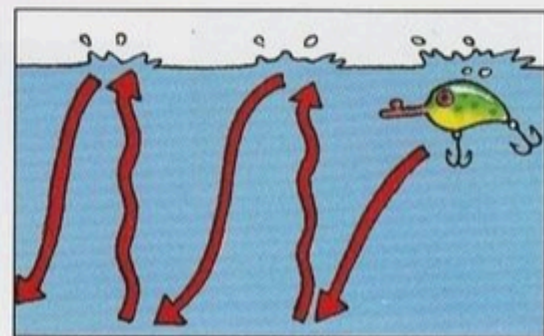
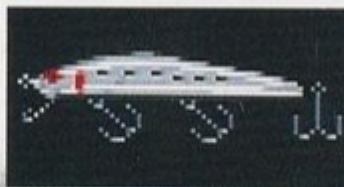
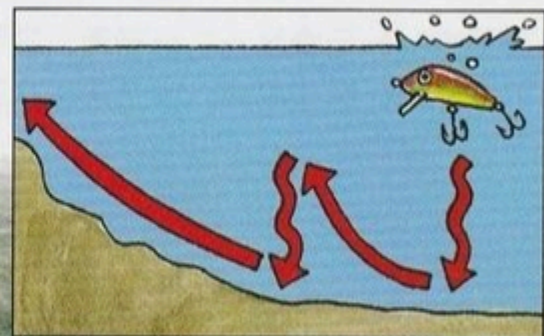
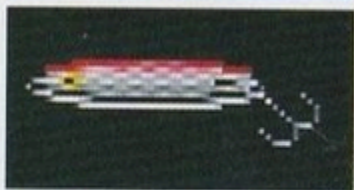
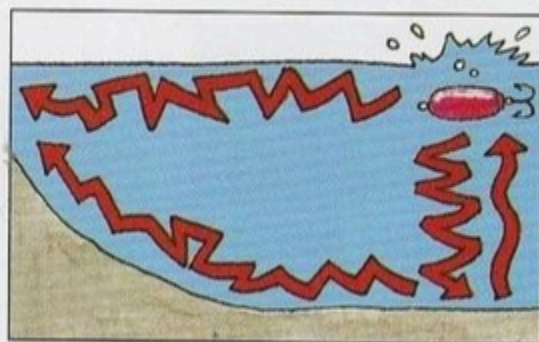
スピナー

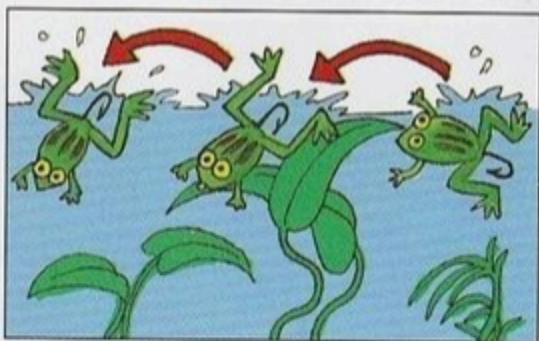
ブレイド（回転板）が回り、振動ときらめきで魚を誘います。

スピナーベイト

スピナーと他のルアーを組み合わせたものです。

スプーン

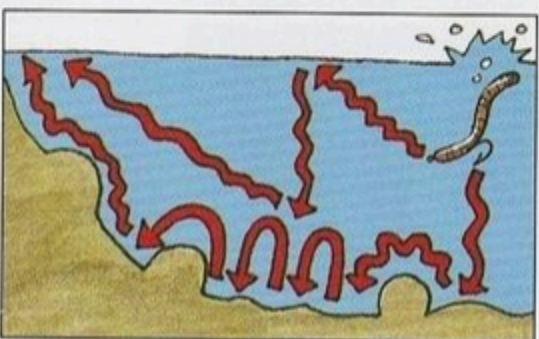
キラキラ光って、魚の興味をひきます。

プラグ（トップウォータ）

プラグは小魚の形や動きをまねたもの。これは水面をバタバタします。

プラグ（シャローライナー）

水中の表層や中層を泳いで、魚を誘います。

プラグ（ディープ）

糸を引くと大きくもぐる動きをします。

プラグ（シンキング）

重いので、動きを止めると沈んでいきます。

ジグ

これはオモリにハリをつけたものです。

ソフト・カエル

カエルをまねたもので、水面で動かして魚を誘います。

ソフト・ワーム

ミミズなどをまねたもので、味つきもあります。底に沈めて誘います。

●ルアーで釣れるおもな魚

ブラウントラウト、ニジマス、ブラックバス、ブルーギル、アメマス、ライギョ、ナマズ、ハス、カムルチー、スズキ、アカメなど。

毛バリ(毛バリ釣り用)

毛バリは、鳥の羽根などを使い、昆虫をまねて作った疑似エサのことで、フライともいいます。

「釣具」で竿をフライロッドにすると、「エサ」のところに「毛バリ」のコマンドが表示されます。この「毛バリ」を選択すると、持っている毛バリが表示されます。そこで使いたい毛バリを選んでください。

メイフライ	カゲロウをまねたもの
カディス	トビケラをまねたもの
ディプテラ	ユスリカをまねたもの
ストーンフライ	カワゲラをまねたもの
テレストリアル	陸生昆虫をまねたもの アント(アリ)、ビートル(ゴガネムシ)、ワーム(イモムシ)、ホッパー(バッタ)、スパイダー(クモ)……などがある

さらに特徴によって次の2つのタイプがあります。

[ウェット]　水中の昆虫、羽化しようとしている昆虫をまねた、水に沈む毛バリです。

[ドライ]　水に落ちた昆虫をまねたもので、水に浮く毛バリです。

●毛バリで釣れるおもな魚

イワナ、アメマス、ヤマメ、アマゴ、ニジマス、カワマス、オイカワなど。

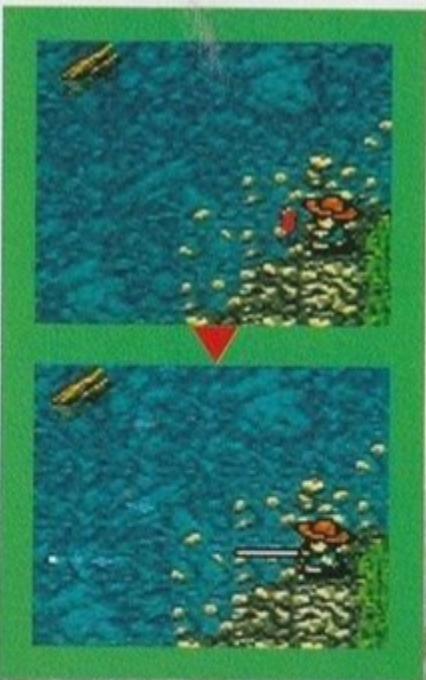
〈さあ、釣りましょう――キャスティング〉

"キャスティング"とは、しかけを投げることです。投げ込む方向を向いてから、Bボタンで操作してください。以下、それぞれの操作方法を紹介します。

ふり出し竿

Bボタンを押すとしかけが飛んでいき、放すと着水します。Bボタンを長く押していると、しかけは遠くへ飛んでいきますが、糸の長さ以上は飛びません。

しかけが飛んでいるあいだ、十字ボタンで飛ぶ方向を調節できます。投げたい方向に十字ボタンを押してください。

リール用の投げ竿・ルアーロッド

ふり出し竿のときと同じくBボタンを押しているあいだ、しかけが飛び、ボタンを放すと着水します。ただし、体力が少ないと、遠くに飛ばせません。食事してから投げましょう。

しかけが飛んでいるあいだ、十字ボタンで飛ぶ方向を調節できます。

フライロッド

Bボタンを押すとロッド(竿)を振りはじめ、ボタンを押しているあいだ、ロッドを振りつづけます。

そのあいだに投げる方向の調節(投げたい方向に十字ボタンを押す)や、投げる長さの調節(十字ボタンを投げる方向に押すと遠くに、手前に押すと短く)ができます。

そして、ロッドを前に振りだしたときにBボタンを放すと、しかけが飛んでいきます。

〈魚がかかった――あわせ〉

"あわせ"とは、あたりがあったときに("あたり"とは、魚がエサにふれたり、くわえたことがウキの動きなどでわかること)、竿をあおって魚をハリにかけることです。このゲームでのあわせは、どの釣り方でも、AまたはBボタンを一回ポンと押すことで行います。

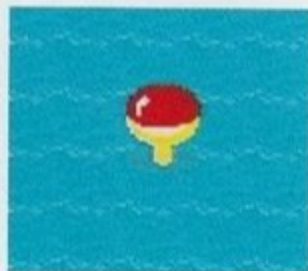
ウキ釣り

●エサが合っているとき

魚がエサにふれると、ウキが少し沈みます。ここでは、まだあわせません。

魚がエサにくいつくと、左の写真のようにウキが大きく沈むので、このときAまたはBボタンを一回ポンと短く押してください。あわせがうまくいくと、水中画面になります。(→P30)

●エサが違うとき

右の写真のように、ウキがポコッと浮きあがります。いまついているエサでは、そこにいる魚はくいつきません。エサをつけかえてみましょう。

流れの速い場所やアユの友釣りでは、ウキがでたらめの動きをします。ウキを目印に変えると、あたりがわかります。

ちなみにアユの友釣りは、水際でおとりアユをおくり出し、十字ボタンでおとりアユを誘導します。

投げ釣り

投げ釣りでは、しかけにオモリがついているので、しかけは水の底に沈んでいきます。ですから、底にいる魚しかくいつきません。じっと待っていると、底のエサを食べる魚が寄ってきます。

●エサが合っているとき

竿の先に鈴がついていて、魚がエサにふれると鈴が鳴ります。魚がエサをくわえると鈴が続けて鳴ります。このときにAまたはBボタンを一回ポンと押して、あわせてください。

●エサが違うとき

底のエサに興味のない魚の場合、鈴は鳴りません。エサを替えるか、投げ釣りでないほかの釣り方に替えてみましょう。

ルアー釣り

しかけが着水したら、AまたはBボタンでルアーを動かして、魚にアピールします。そして、魚が興味をしめすと自動的に水中画面になります。

1 魚のいるタナ（魚が泳いでいる層）にルアーの深さを合わせ、ルアーを引いたり（AまたはBボタンを押す）、止めたり（ボタンを放す）しながら、魚を誘います。

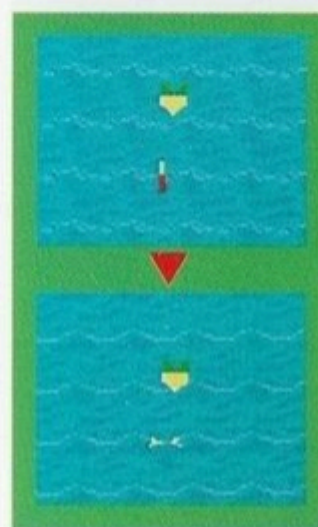
2 魚がルアーにくいついたら、AまたはBボタンであわせます。

3 ハリにかかると、魚は勢いよく逃げだします。魚が逃げているあいだは、糸を巻くことができません。AまたはBボタンを押したままだと、ハリがはずれてしまいます。

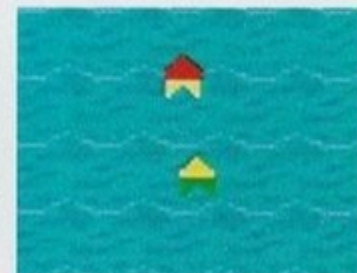
4 魚が止まったら、AまたはBボタンを押して、糸を巻きます。

これをくり返しながら少しずつ魚を釣りあげてください。

毛バリ釣り

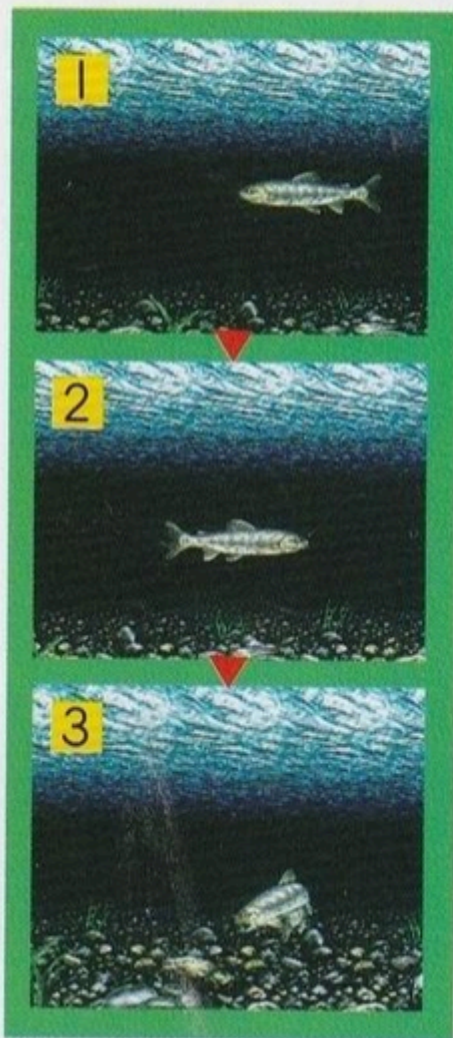
●毛バリが合っているとき

魚が毛バリにふれると、目印が回転します。そして魚が毛バリをくわえると、目印が大きく沈みます。このときにAまたはBボタンを一回短く押してあわせます。

●毛バリが違うとき

目印がひっくりかえります。毛バリを変えてみましょう。それでも目印がひっくりかえるときは、毛バリでは釣れない魚です。釣り方を変えてください。

目印が回転するけど、大きく沈まないときは？

これは魚が毛バリにくいついていないときです。魚が食べる毛バリの種類は合ってますが、魚の好みに合わないようです。同じ種類でほかの毛バリに変えてみましょう。また、そのときはくいつかない毛バリでも、時間がたつと（宿屋に何回か泊まると）くいつくようになったりすることもあります。

〈慎重に釣りあげましょう——ファイト〉

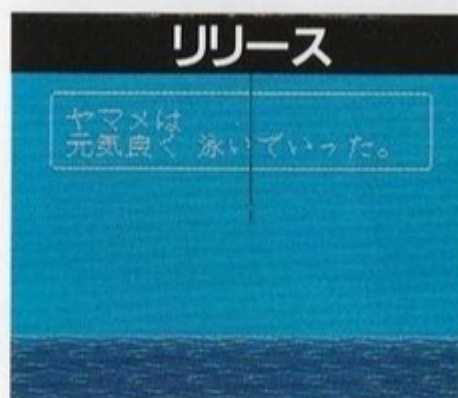
あわせに成功すると、水中画面になります。

1 魚が逃げているあいだは、糸を引くことができません。
2 魚が止まったら、AまたはBボタンを押して糸を引きます。
3 魚が体を曲げて暴れだしたら、ボタンを放して待ちます。

魚が暴れだす前にボタンを放し、魚が静かになったらまた糸を引く——をくり返しながら、少しずつ釣りあげてください。

簡単にハリがはずれてしまう場合は、ハリの大きさや竿が合っていないことがあります。いろんなハリや竿でためしてみましょう。

引きの強い魚のときは、糸の長さが足りなくなり、糸を引いていないのに、魚が暴れて糸が切れてしまいます。大きな竿に変えるか、リール用の投げ竿に変えましょう。

〈釣りあげ？ それともリリース？〉

▲この画面のときに、AまたはBボタンで魚をとりこみます。十字ボタンの下を押すとリリースすることができます。

"リリース"とは、釣った魚を逃がすことです。

釣りあげると、その魚の大きさが表示されます。若魚を釣りあげたときや大物を狙っているときは逃がしてあげましょう。

逃がした魚はつぎに釣りあげるときには大きくなっています。また、めずらしい魚は釣りあげてしまうと、しばらく現れません。ほかの釣り人のために逃がしてあげましょう。

あまり釣りあげすぎると、魚が減ってしまいます。魚が減ると季節が秋、冬に変わります。

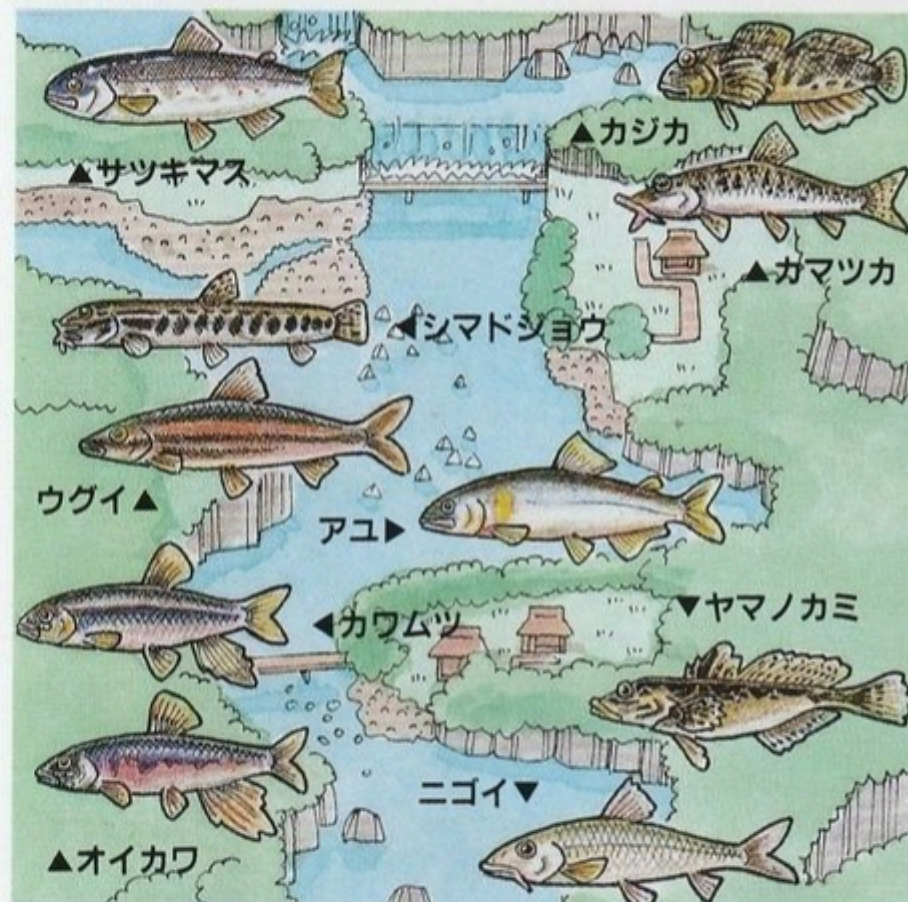
釣り場案内

渓流

ここは旅立ちのステージ。山に降った雨水や雪解け水が流れでて谷川になっています。水が冷たい川です。

清流

山上湖から続くステージです。ここでは、水量が増え、ゆるやかな流れが蛇行しながら流れます。

山上湖

渓流にあるとある洞窟をぬけると、この山上湖にやってきます。ここは水の冷たい、山の中の湖で、ルアー釣りに適したブラックバスやブルーギル、ブラウントラウトなどのほか、下のようないろいろな魚がいます。

◀サクラマス
▲アメマス
▲ブラウントラウト
ヒメマス▲
ワカサギ▲
▼ブラックバス
▼ブルーギル
▼アブラハヤ
▼ドンコ
ハリヨ▼

湖

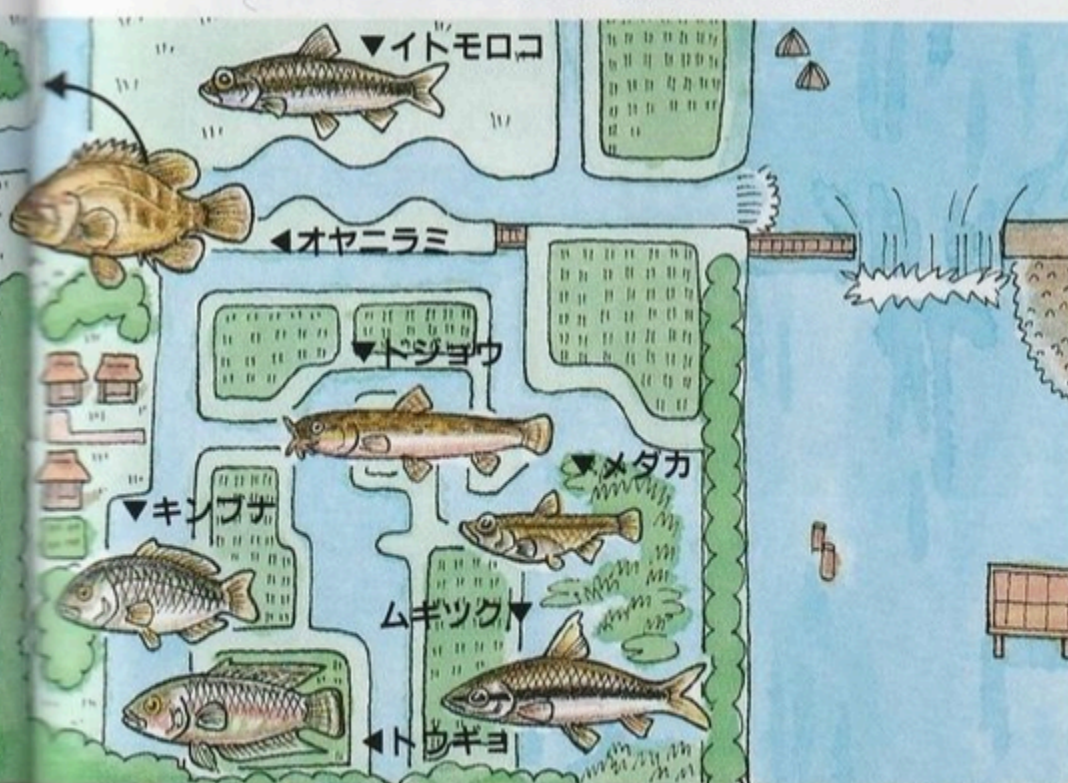
水辺にはアシやヨシが生い茂る、水温が高い平地の湖です。投げ釣りが楽しめるコイをはじめ、たくさんの種類の魚がいます。

河口

いよいよ最後のステージ。川の水が海へと流れ込む河口です。満潮のときは、川の水に潮がはいります。

下流

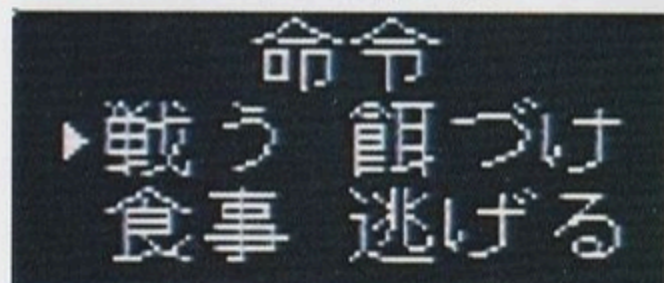
湖から続くステージです。川は大きく、深くなり、その水を利用して、田んぼでお米が作られます。下流は湖と同じような環境なので、前のステージと同じ魚もいますが、タナゴやモツゴ、テナガエビなど、それ以外の魚もいろいろいます。

▼ライギョ
モツゴ▼
▼ツチフキ
▲テナガエビ
▲カムルチー
▲コイ
タナゴ▲
▼ナマズ
▲トミヨ
▼イトモロコ
◀オヤニラミ
▼ドジョウ
▼メダカ
▼キンブナ
ムギツク▼
◀トウギョ

動物とのつき合い方

移動の途中に突然、動物が現れ、主人公を襲ってきます。そんなおじゃま動物とのおつき合いは？

コマンドの説明

命令
▶戦う　餌づけ
食事　逃げる

戦う

「戦う」を選ぶと、画面上にアタックポイントが表示され、でたらめに移動します。

このポイントが動物と重なったときにAボタンを押すと、攻撃できます。

動物にはそれぞれ弱点があり、(例：ウサギは耳）その弱点を攻撃すると、より大きなダメージを与えることができます。

動物を倒すと経験値を得て、体力を上げることができます。

ただし、戦うとその動物との仲が悪くなり、仲の悪い動物はいきなり襲ってきたりします。

餌づけ

持っている食料が表示されるので、動物にあげたい食料を選び、Aボタンで決定します。餌づけすると、動物と仲がよくなり、いきなり襲ってきたりしなくなります。また、餌づけされた動物はたびたび現れるようになります。

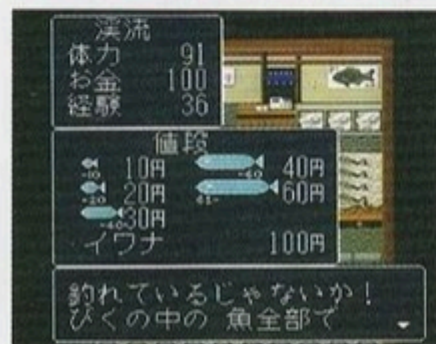
食事

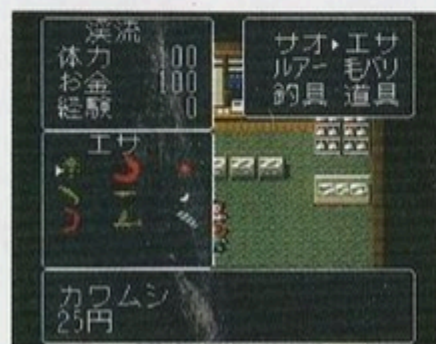
食事をして体力を回復します。持っている食料が表示されるので、選んでください。また、体力が少ないと、動物と戦っても少ししかダメージを与えられません。そんなときも食事で、体力を回復してください。

逃げる

運がよければ、動物から逃げだすことができます。ただし、運が悪いと動物につかまってしまい、攻撃されてダメージを受けてしまいます。

ゲームのヒント

〈お金のため方〉

魚屋では、特別高い値段で買ってくれる魚があります。魚屋へ行って話をすると、その魚の種類と値段が表示されるので、出かける前に確かめておきましょう。その魚を釣ってくるともうかります。ただし、特別値の高い魚とその値段は、魚を売るたびに変化します。

〈エサについて〉

ステージごとの釣具屋で売っているエサは、左のものほど（そのステージで）そのエサにくいつく魚が多いものです。

新しいステージに来て、どのエサを使えばいいのかわからないときは、釣具屋で確かめ、その左から順に使ってみましょう。

〈経験値について〉

動物を倒して経験値をためると、体力が増えます。でも、経験値をためても、釣りは簡単にはできません。釣りでは何度も挑戦して、コツをつかんでください。

〈〝川のぬし〟との対決〉

川のぬしとのファイトで失敗して釣りのがしても、川のぬしは疲れて力が弱まります。

参考文献

『山渓カラー名鑑　日本の淡水魚』（株式会社　山と溪谷社）

スタッフ

制作	株式会社パック・イン・ビデオ
エグゼクティブ・プロデューサー	木津精一
プロデュース	宮沢　徹
原作	有田和博／有限会社遊遊
企画	仲間　弥
グラフィック	松田　淳／有限会社フェルガ
	田中　童／有限会社フェルガ
	橋本和典／有限会社フェルガ
音楽	林　克洋
	菅井健司
絵はがきデザイン	綱代恵一
釣りノート協力	株式会社　山と溪谷社
アートワーク	富田千穂
マニュアル	株式会社100パーセント
テストプレイ	有限会社ポールトゥウィン
スペシャルサンクス	川野広行　沓澤順一
	鈴木丈司　和田康宏
	大野泰生　金沢十三男
	関根彰規　古内大典
	石川真理子　香取貞治
	木崎浩司／パナソニック映像株式会社
	柴崎丈博／パナソニック映像株式会社
	岩見恭作／フォーラムインターナショナル株式会社

オリジナルスタッフ

企画・プログラム	有田和博／有限会社遊遊
音楽	斉藤淳一
グラフィック	磯田耕治